Abril

ESCOLA • Descubra quem fez a Independência do Brasil

RECREIO

R$ 8,95
Ano 6 • Nº 286
1/9/2005

ISSN 1517-7467 00286
9 771517 746002

GRÁTIS
MAX Robots
O segundo robô da coleção: LIS-22

www.RECREIONLINE.com.br

ESTRANHO NA PISTA!

Saiba tudo sobre o filme **Deu Zebra!** e veja o que pode acontecer quando outro bicho entra em uma corrida de cavalos

Ih! Você está na listra negra!

SUPER-PODERES
Confira quais existiriam de verdade

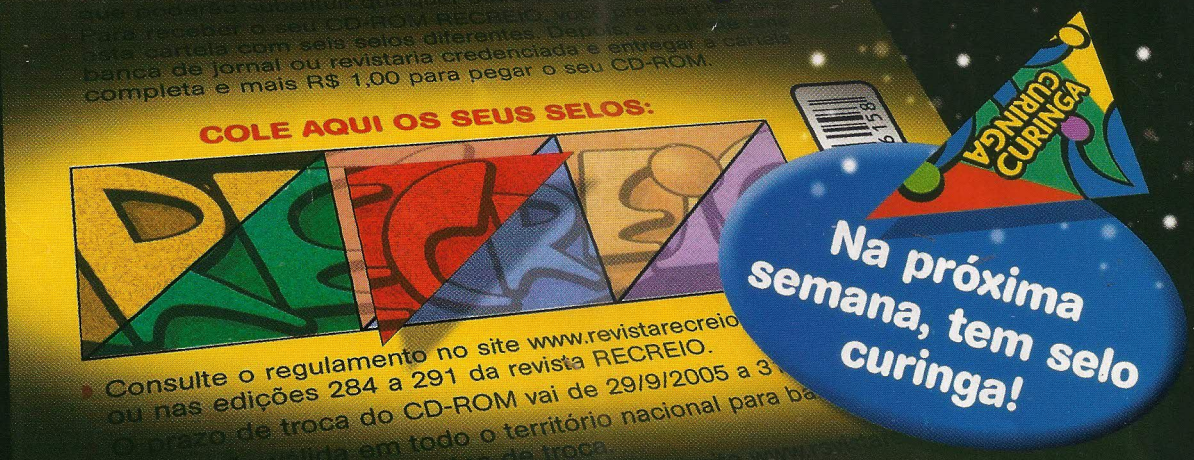
GAME
Turbine o Fusca Herbie e acelere no GBA

Recorte este selo e cole na sua cartela

RECREIO

VIROU CD-ROM

É a promoção mais divertida que existe



Consulte o regulamento no site www.revistarecreio
ou nas edições 284 a 291 da revista RECREIO.
O prazo de troca do CD-ROM vai de 29/9/2005 a 3
Não valida em todo o território nacional para ba
Postos de troca.

O selo curinga pode substituir qualquer outro selo da sua cartela e ajudar você a garantir um CD-ROM exclusivo da RECREIO.

Com o CD-ROM RECREIO vai ficar fácil fazer pesquisas na sua revista favorita! É só digitar uma palavra-chave para encontrar material para seus trabalhos escolares, curiosidades, informações sobre ciência, história, espaço e muito mais. E você pode imprimir o que quiser.

Para participar é só ler RECREIO

A mecânica é simples: você deve colar 6 selos diferentes nos 6 espaços coloridos da cartela que saiu nas edições 284 e 285 da RECREIO. Cada edição, a partir da 284 e até a 294, trará na capa um selo para ser colado na sua cor correspondente na cartela. Com a cartela completa com 6 selos + R$ 1,00 dirija-se até uma banca de jornal credenciada para levar o seu CD-ROM RECREIO. Caso você tenha perdido algum selo, não se preocupe, duas edições trarão selos curinga que podem substituir qualquer outro selo da cartela. As edições que trarão os curingas serão a 287 e 291. Consulte regulamento completo no site **www.revistarecreio.com.br**

RECREIO

Toda quinta, nas bancas

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 CINEMA **Deu zebra!**
Confira o filme que estréia no cinema.

10 BICHOS **Quem corre mais?**
Que bicho venceria uma corrida maluca?

12 TESTE **Diferente, e daí?**
Como você lida com as diferenças.

14 PROFISSÕES **Sempre inventando**
Conheça o trabalho dos designers.

16 FAZENDO ARTE **Batmóvel**
Monte um para você e acelere.

18 FIQUE LIGADO **Superpoderes**
Veja quais poderiam existir de verdade.

21 GAMES **Acelere!**
Pilote o Fusca Herbie no GBA.

22 PASSATEMPO **Cadê?**

24 ERA UMA VEZ **Você tem um amigo?**
Leia esse poema e descubra.

27 ESCOLA **Independência do Brasil**
Saiba mais sobre essa data.

29 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Fique de olho**
Encontre os filhotes iguais.

39 PASSATEMPO **Enigma**
Quem são os corredores?

40 CORREIO **Seu espaço**
Mande seu recado.

42 TIRINHAS! **Para rir**

CAPA: DIVULGAÇÃO

CURIOSIDADES!

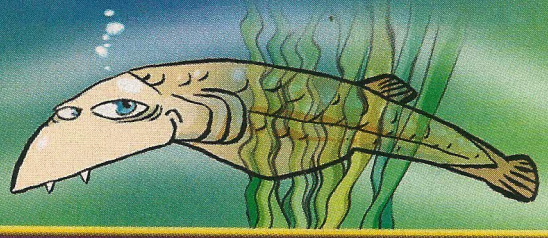
Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

VOCÊ SABIA QUE...

Foi descoberta uma nova espécie de peixe perto de Manaus? Ele ainda não tem nome, mede cerca de 25 milímetros e é um parasita que se prende nas brânquias de peixes maiores. Seu corpo é transparente e dá para ver até o sangue em sua barriga.



QUEM INVENTOU A LIGA DA JUSTIÇA E EM QUE ANO?

Luís Humberto M. B. Lima
Sobradinho – DF

Ela surgiu no mundo dos quadrinhos em 1960 e foi uma idéia de Julius Schwartz. Nessa época, o grupo era formado por Superman, Batman, Mulher-Maravilha, Flash, Lanterna Verde, Aquaman e Ajax. Na TV, essa turma estreou em 1973 com o nome de Os Superamigos. A partir daí, foram entrando novos personagens. Hoje fazem parte do grupo Superman, Batman, Flash, Ajax, Mulher-Maravilha, Supermoça, Lanterna Verde, Arqueiro Verde e Capitão Átomo. Antes da Liga da Justiça, existiu nos Estados Unidos, de 1940 a 1951, a Sociedade de Justiça da América, com alguns dos heróis que mais tarde fariam parte da Liga.

DÁ PARA VER AS NUVENS NO ESPAÇO?

Giulia Ventorim
Por e-mail

As nuvens que existem aqui na Terra, que estamos acostumados a observar durante o dia, também são vistas do espaço. Isso já foi comprovado por meio de várias fotos feitas por satélites. Além disso, há as nuvens do espaço e elas podem ser vistas da Terra. Basta olhar para o céu à noite e procurar regiões mais escuras ou brilhantes, que são nuvens interestelares, chamadas de nebulosas escuras e de emissão.

Ilustrações ▸ FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

CONSULTORIA: DALVA POYARES (neurologista do Instituto do Sono da Unifesp) e MARCIO ANTONIO GEIMBA MAIA (astrônomo do Observatório do Valong / UFRJ).

OS BEBÊS PENSAM E SONHAM?

Lucas Tobias, 10 anos
São Bernardo do Campo – SP

Sim. Os pensamentos não são tão elaborados quanto os de um adulto, porque o cérebro ainda está se desenvolvendo, mas a capacidade de aprender que um bebê tem é enorme. E eles sonham até mais do que os adultos, pois podem sonhar durante metade do tempo do sono, enquanto os adultos têm sonhos em apenas 20% do período.

QUAL FOI O PRIMEIRO ESPORTE A SER INVENTADO?

Piero Schlochauer Petri, 7 anos
Por e-mail

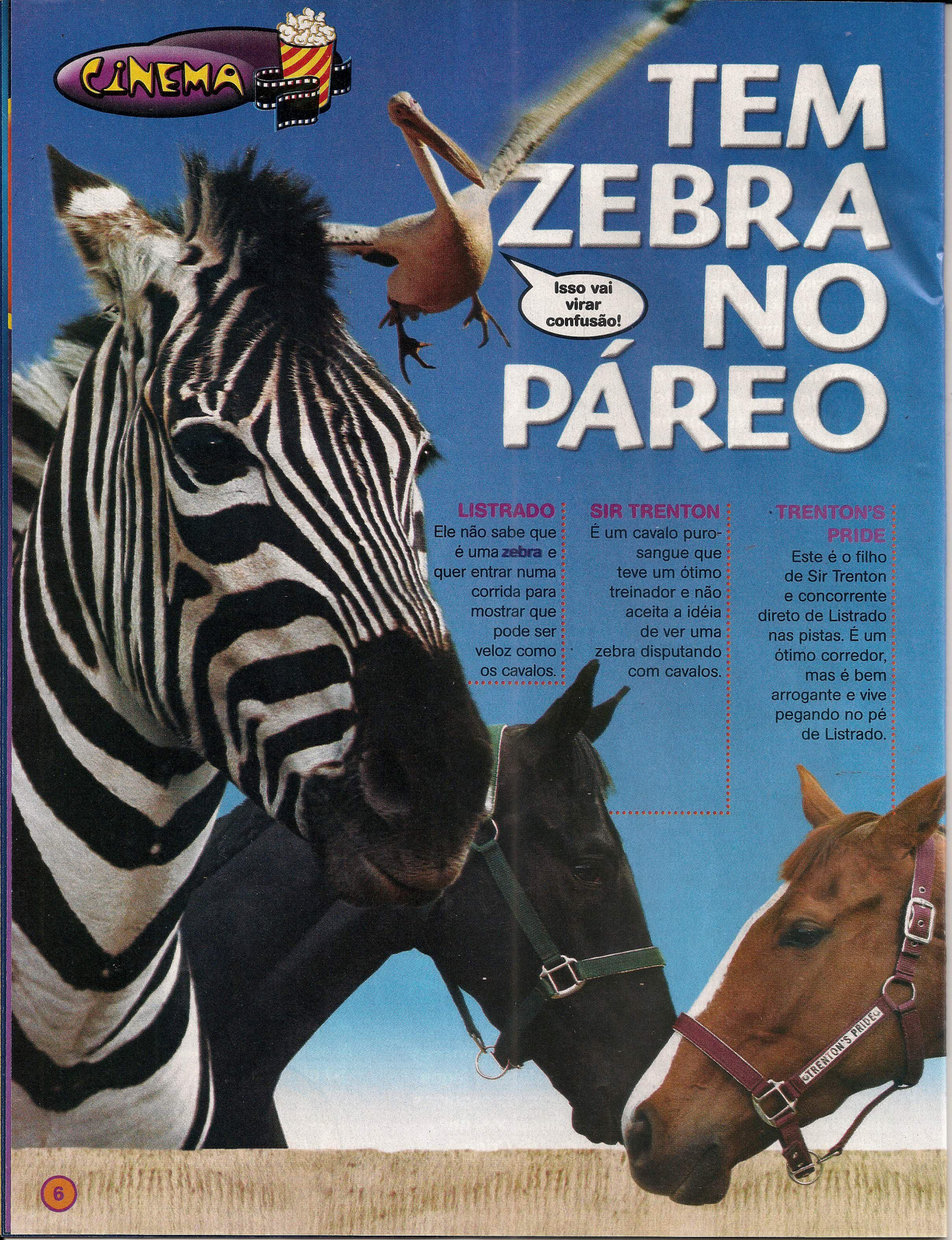
Desde o surgimento do homem, ele já corria, pulava e lutava. Em pinturas feitas em cavernas, se vêem cenas que podem ser interpretadas como esportes primitivos. Mas não se sabe se havia competições na época. Os primeiros registros de provas competitivas são do antigo Egito, por volta do ano 1500 antes de Cristo, quando ocorriam disputas de caça e arco-e-flecha. Acredita-se que os egípcios e chineses também podem ter praticado corridas, lutas e jogos com bola. Séculos mais tarde, na Grécia, os esportes ficaram famosos graças aos Jogos Olímpicos, que começaram a acontecer em 776 antes de Cristo.

POR QUE FESTEJAMOS O HALLOWEEN?

Henrique Rezende
Colina – SP

A festa é uma herança do povo celta, que viveu no norte da Europa há mais de mil anos e celebrava a última colheita do ano. Eles acreditavam que no dia da festa era possível se comunicar com seres de outro mundo. Por isso saíam pelas ruas gritando para afastar os espíritos. A comemoração foi parar nos Estados Unidos e no Canadá graças aos imigrantes irlandeses, que são de origem celta. Depois, se espalhou por vários países, inclusive pelo Brasil.

TEM ZEBRA NO PÁREO



LISTRADO
Ele não sabe que é uma **zebra** e quer entrar numa corrida para mostrar que pode ser veloz como os cavalos.

SIR TRENTON
É um cavalo puro-sangue que teve um ótimo treinador e não aceita a idéia de ver uma zebra disputando com cavalos.

TRENTON'S PRIDE
Este é o filho de Sir Trenton e concorrente direto de Listrado nas pistas. É um ótimo corredor, mas é bem arrogante e vive pegando no pé de Listrado.

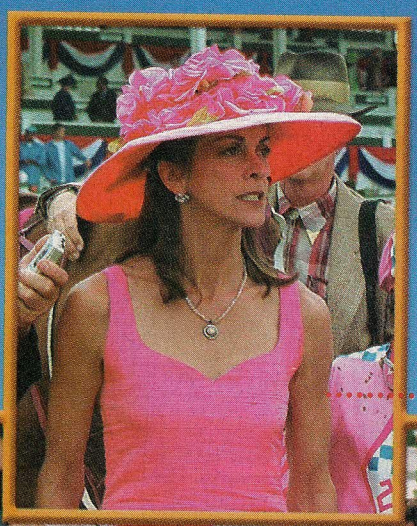
Será que ela tem chances? Conheça essa história.

Quando a gente pensa em uma corrida de cavalos, imagina logo um grupo deles correndo na pista. Mas o que poderia acontecer se um bicho diferente resolvesse entrar nessa competição? É o que você vai descobrir no filme **Deu Zebra!**, que estréia esta semana nos cinemas.

Listrado é uma zebra macho que mora em uma fazenda nos Estados Unidos. Ele foi esquecido por um circo quando ainda era filhote e cresceu ali. Em pouco tempo, se adaptou a nova vida e virou o bicho preferido da filha do dono da fazenda.

Ele gosta do lugar e se diverte com seus colegas de celeiro, como a cabra Franny, o pônei Tucker e o galo Reggie. Isso sem falar nas novas figuras que aparecem de vez em quando, como o pelicano Ganso, as moscas Scuzz e Buzz, que são totalmente piradas, e a gentil égua Sandy, por quem Listrado se apaixona.

O sonho de Listrado é tornar-se um cavalo de corrida. Desde que viu as pistas, ele não tirou essa idéia da cabeça. O pior é que, como adora correr e viver perto dos cavalos, Listrado nem sabe que é uma zebra.



CLARA DALRYMPLE
Ela comanda as corridas na cidade. Só quer que seus cavalos vençam as disputas e não se importa com mais nada e nem ninguém.

NOLAN WALSH
Adora animais e foi um grande treinador de cavalos, mas atualmente só se dedica a cuidar de sua fazenda. É um pai superprotetor.

CHANNING WALSH
Ela vive na fazenda junto com seu pai, monta muito bem e adora todos os bichos, mas seu preferido é Listrado.

SONHO NAS PISTAS

Listrado não entende direito por que não pode brincar com os cavalos puros-sangues do vizinho, por que eles não querem nem ouvir sua história de participar de corridas e por que Trenton's Pride, um dos campeões, vive implicando com ele.

A zebra tem dificuldade de se enturmar, mas não desiste de seus objetivos, pois sabe que é super-rápida e acredita que pode deixar qualquer cavalo para trás! Enquanto sua oportunidade não chega, pratica correndo atrás do caminhão do correio e conta com os conselhos de Tucker, que ajudou a treinar cavalos importantes e velozes.

Para a sorte de Listrado, a garota Channing também adora corridas e quer se tornar jóquei. Ela trabalha no hipódromo e tem de encarar uma chefe chata, que só pensa em ver seus cavalos e corredores no alto do pódio. Para complicar, o pai da garota já foi um grande treinador, mas agora não quer que ela participe de corridas, que considera perigosas.

Como Channing e Listrado formam uma dupla muito teimosa, o pai da menina acaba treinando-os para uma competição. Os dois participam de um desafio empolgante e que promete muitas surpresas na pista. Vale conferir a disputa e torcer por essa dupla no cinema.

SANDY

Apesar de viver na fazenda de Clara Dalrymple, ela é uma égua super-boazinha, que fica amiga de Listrado. Ela já viajou o mundo todo e é especialista em corrida com obstáculos.

GANSO

Ele é um pelicano desajeitado que faz tipo de valentão, mas é medroso e se assusta com qualquer barulho. Faz de tudo para ajudar Listrado a ser um corredor.

REGGIE

O simpático galo da fazenda Walsh é um cantor estridente, que está sempre alerta e não se esquece de cacarejar toda manhã.

TUCKER

O pônei escocês é temperamental, mas no fundo é um cara muito legal. No passado, ele foi o treinador de vários cavalos campeões que nunca reconheceram seu trabalho.

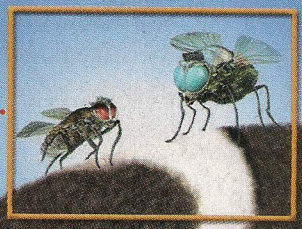
LIGHTNING

O cão de guarda da fazenda é preguiçoso e está sempre dormindo na porta de casa, mas às vezes acorda e faz algum comentário engraçado antes de cair no sono de novo.

OS HABITANTES DA FAZENDA

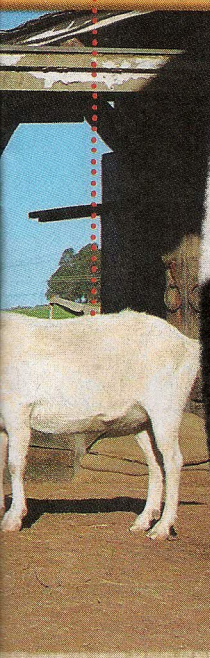
SCUZZ E BUZZ

São duas moscas irmãs muito confusas e engraçadas, que adoram cachorro-quente e música, especialmente rap. Elas só aprontam confusões e se divertem ajudando Listrado e sua turma.



FRANNY

Esta cabra é o bicho mais tranqüilo da fazenda. É especialista em dar conselhos e, sempre que alguém precisa de alguma coisa, está pronta para bolar um plano e ajudar.



NA PONTA DA LÍNGUA

Quando a seleção brasileira de futebol, considerada a melhor do mundo, perde um jogo para uma equipe mais fraca, dizem que "deu zebra". A expressão veio do futebol. Dizem que há muitos anos um técnico do time da Portuguesa carioca foi entrevistado antes de um jogo contra um time grande e disse que seria tão difícil sua equipe vencer quanto dar zebra no jogo do bicho. Isso quer dizer que a vitória seria praticamente impossível, já que não havia zebra entre os animais desse jogo. A expressão passou a ser usada em várias situações para dizer que algo muito inesperado aconteceu.

FONTE: LIVRO DE ONDE VÊM AS PALAVRAS (de Deonísio da Silva); Fotos: DIVULGAÇÃO

BICHOS

CORRIDA

Texto ▸ JULIA MOIÓLI
Ilustração ▸ MAURO SOUZA

TURMA APRESSADA

Logo que nascem, as **zebras** aprendem a correr para acompanhar o rebanho, que está sempre viajando para achar água e alimentos. Em caso de perigo, a turma toda sai correndo e confunde os predadores com suas listras.

Uma zebra atinge até 56 quilômetros por hora. Numa disputa real com um cavalo, ela dificilmente sairia ganhando, pois tem pernas mais curtas. Apesar disso, é mais leve, tem muito impulso e possui cascos duros, que dão firmeza para pisar. Talvez a zebra tivesse alguma chance em corridas longas, porque tem ótima resistência.

A ficha do bicho

Altura ▸ até 1,5 metro (até os ombros).
Peso ▸ cerca de 450 quilos.
Tempo de vida ▸ 25 anos.
Onde vive ▸ sul e leste da África.

PÁSSARO CAMPEÃO

O **avestruz** tem asas e não voa. Mas na terra chega a correr a 65 quilômetros por hora e é considerado o pássaro mais rápido do mundo.

Para acelerar tudo isso ele tem duas pernas longas e fortes e apenas dois dedos em cada uma, que garantem firmeza e estabilidade. O avestruz precisa de toda essa velocidade para fugir dos inimigos e, quanto mais assustado fica, mais rápido ele é. A vida apressada começa desde cedo, pois, com 1 mês, os filhotes já correm para acompanhar os pais.

A ficha do bicho

Altura ▸ até 3 metros.
Peso ▸ mais ou menos 200 quilos.
Tempo de vida ▸ cerca de 50 anos.
Onde vive ▸ na savana africana.

CONSULTORIA:
CLARISSA NICIPORCIUKAS (veterinária da clínica Vetshop), JACQUES VIELLIARD (ornitólogo da Universidade Estadual de Campinas) e CARLOS C. ALBERTS (professor de zoologia do Departamento de Ciências Biológicas da Unesp/Assis).

MALUCA

Conheça alguns animais tão velozes que até participam de competições.

Você sabia que...

- Em Londres, na Inglaterra, existem competições oficiais de lesmas? Elas se movem arrastando-se por uma gosma produzida pelo seu organismo e algumas nem chegam a cruzar a linha de chegada.
- Na Austrália, realizam-se corridas de baratas, sapos, lagartos, vacas e porquinhos-da-índia?

AMIGOS VELOZES

Os **cães** são velozes porque na natureza têm de se virar para caçar presas pequenas e ágeis. Cada raça tem tamanho e agilidade diferentes, mas, após vários cruzamentos ao longo dos tempos, surgiu uma das raças mais rápidas: a greyhound. Os cães dessa raça atingem 72 quilômetros por hora e numa corrida ultrapassariam zebras e avestruzes, chegando perto da velocidade de um cavalo. Eles são leves, têm o corpo alongado, com o focinho fino, patas firmes, pernas longas e musculatura forte, que ajudam na corrida.

RÁPIDOS NO GALOPE

Os **cavalos** parecem até planar no ar porque, durante o galope, tiram as quatro patas do chão por alguns instantes. O casco duro e seu formato de ferradura dão firmeza para os passos e, assim, os cavalos conseguem chegar à velocidades de 75 quilômetros por hora.

Apesar de ser maior e mais pesado do que os outros bichos, numa competição o cavalo teria grandes chances de ser campeão, pois tem pernas fortes e longas, muito eficientes para correr, e ótima resistência.

A ficha do bicho

Altura ▸ até 75 centímetros.
Peso ▸ cerca de 25 quilos.
Tempo de vida ▸ até 12 anos.
Onde vive ▸ pelo mundo todo.

A ficha do bicho

Altura ▸ cerca de 1,5 metro.
Peso ▸ cerca de 340 quilos.
Tempo de vida ▸ 30 anos, em média.
Onde vive ▸ pelo mundo todo.

teste

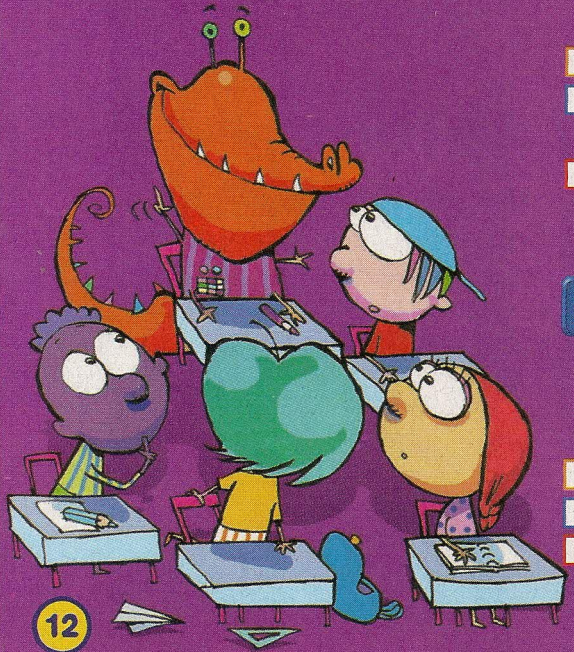
Você respeit

Ilustrações ▸ CRIS EICH & JEAN-CLAUDE

Descubra como você convive com as pessoas que têm um jeito diferente do seu.

1 Quando conhece alguém que torce para o time rival do seu, você:

- Faz uma piada se o seu time estiver se saindo melhor no campeonato.
- Não liga porque sabe que cada um tem sua opinião.
- Nem conversa muito porque detesta essa torcida rival.



2 No intervalo, você acha que meninos e meninas devem:

- Ficar separados porque gostam de coisas diferentes.
- Brincar juntos.
- Brincar como quiserem.

3 O que você faz se o professor inclui no seu time um aluno que não tem jeito para o esporte?

- Torce para ele sair.
- Tenta ajudá-lo até que ele se entrose.
- Diz para ele procurar outro time.

4 Se vai à casa de um amigo e estranha o costume da família de rezar antes das refeições, você:

- Fica em silêncio.
- Reza com eles.
- Não volta mais lá.

5 O que você faz se um colega não consegue fazer direito os exercícios na aula de educação física?

- Acha engraçado e começa a dar risada na frente de todos.
- Sugere que ele peça ajuda ao professor.
- Procura dar uma força para ele.

6 Imagine que seus pais vão levar a sua turma a um passeio, mas um amigo diz que não pode ir porque os pais dele não deixaram. O que você faz?

- Convida os pais dele também.
- Comenta com a turma que a família dele é muito chata.
- Pede a seus pais que falem com os pais dele.

a as diferenças?

7 Quando chega um vizinho novo e com um sotaque diferente, você:

- Logo tenta puxar conversa para conhecê-lo.
- Comenta com a turma que tem um cara esquisito na sua rua.
- Espera ele vir falar com você.

8 Quando tem de apresentar um trabalho em dupla e seu colega morre de vergonha de falar para a classe, você:

- Combina de ensaiar com ele antes.
- Pede para mudar sua dupla.
- Faz a maior parte da apresentação sozinho.

9 Como você reage se está numa partida de videogame com um amigo e o avô dele quer entrar na brincadeira?

- Diz para seu amigo ensiná-lo.
- Vai logo embora porque já sabe que a brincadeira vai acabar.
- Dá as dicas para ele.

10 Se um aluno que veio do Japão e não sabe escrever muito bem em português começasse a estudar na sua classe, você:

- Tentaria ajudá-lo e até aprender a escrita dele.
- Acharia absurdo ele estar na sua classe se não sabe escrever.
- Ofereceria alguns livros para ele ler.

RESULTADO

Se marcou mais

Parece que você estranha tudo o que é diferente. É bom lembrar que nem sempre as pessoas pensam do mesmo jeito que você e tentar entender melhor os outros. Assim você vai aprender muito. Procure se manter aberto para as novidades e passe a respeitar mais aqueles que são diferentes de você. Afinal, ninguém é dono da verdade.

Se marcou mais

Você consegue aceitar as diferenças entre as pessoas, mas nem sempre sabe como demonstrar seu interesse pelos outros e trocar idéias com pessoas que não se parecem com você. Experimente conversar mais, ouvir as opiniões dos outros e mostrar também as suas. Você vai descobrir várias coisas novas e conhecer gente legal.

Se marcou mais

Você não tem problemas em se relacionar com pessoas diferentes. Além disso, se interessa pelas opiniões dos outros e se esforça para ajudar quando percebe que alguém está passando por dificuldades. Continue respeitando todo mundo, assim você também será respeitado e vai ter mais chances de trocar experiências.

PROFISSÕES

Entenda como é o trabalho dos designers, esses...

DESENHISTAS INVENTORES

A geladeira da sua casa, o carro da sua mãe, o seu tênis e as páginas da sua RECREIO têm algo em comum. Tudo isso, antes de existir, foi imaginado por um designer (lê-se desáiner), o profissional que trabalha criando o visual dos objetos.

Designer é uma palavra inglesa que vem de design, que significa desenho. Mas o designer não faz só desenhos, ele imagina os objetos, pensando em sua aparência e no seu funcionamento no dia-a-dia.

Na hora de criar um carro, por exemplo, ele tem de pensar em conforto, beleza, utilidade e nos materiais e tecnologias que podem ser usados. Você sabe que há vários modelos nas ruas. Alguns são arredondados, outros têm formas mais quadradas.

Os designers também se preocupam com detalhes do tipo: a mão do motorista encaixa na maçaneta? Os comandos do painel são fáceis de usar? O carro é espaçoso? É que, além de bonitos, todos os itens que compõem o carro devem ser úteis. E pensar nisso é função do designer.

Esses profissionais ainda criam embalagens que estão por toda parte: alimentos, brinquedos, produtos de limpeza e muito mais. Para cada uma delas, há várias possibilidades de formatos, cores e materiais: plástico, papel, vidro, lata.

A idéia da embalagem é proteger o que está dentro e ser bonita para chamar a atenção das pessoas.

VER E ENTENDER

Você já reparou no visual das páginas da RECREIO? Observe o lugar onde estão as ilustrações, o jeito como o texto está distribuído, o tipo e o tamanho da letra. Tudo isso também é obra de um designer. Quando se trata de revistas, jornais, livros e folhetos, esse trabalhador é chamado de designer gráfico.

Na hora de criar páginas, ele pensa no espaço que tem (pegue a régua e veja quantos centímetros mede a revista aberta), no assunto que vai ser apresentado e nas imagens que vai usar. Depois, distribui e combina texto e ilustrações para que as informações sejam mostradas de maneira clara e as páginas fiquem bonitas.

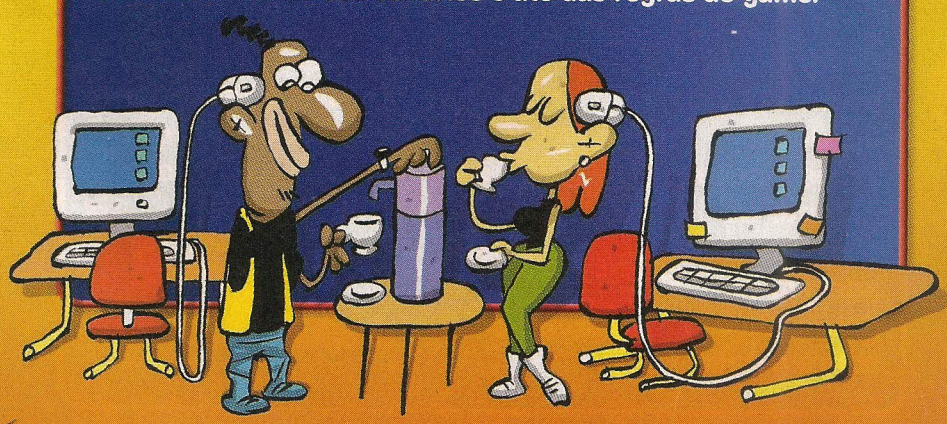
Além disso, o designer pode cuidar da criação de logotipos e marcas. Dê uma olhada na capa da revista e veja como está escrito RECREIO. Esse é o logotipo da revista, que você reconhece mesmo de longe.

Texto ▸ CRISTIANE YAMAZATO
Ilustrações ▸ JEAN GALVÃO

CONSULTORIA: VALNEI ANDRADE
(professor dos cursos livres de design do Senac-SP).

VOCÊ SABIA QUE...

- As páginas da internet também são feitas por designers? Nesse caso eles são chamados de webdesigners e cuidam de todo o visual do site.
- Existem designers especializados em criar jogos de computador e de videogame? Eles cuidam da criação de uma história e dos personagens, do desenvolvimento dos cenários e até das regras do game.



HORA DE ESTUDAR

Para se tornar um designer, é preciso ser criativo e ter noções de desenho e matemática. É importante também conhecer informática, pois muitos designers desenvolvem trabalhos no computador, o que permite fazer projetos, visualizar e testar o que se inventa.

A faculdade que forma um designer é a de desenho industrial, mas já existem outros cursos como o de design de embalagens e design gráfico, por exemplo.

SUPERCARRO

Veja como fazer seu modelo de batmóvel.

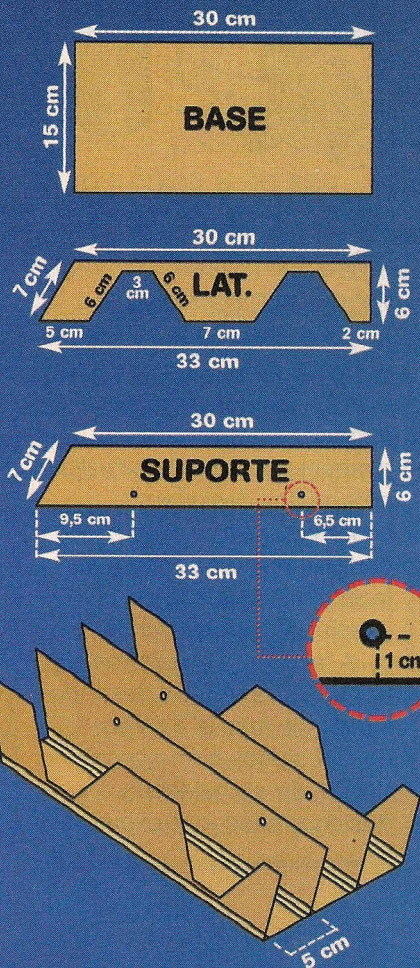
FOTO: LEO FELTRAN

Criação
MARCOS FABIANO LOPES

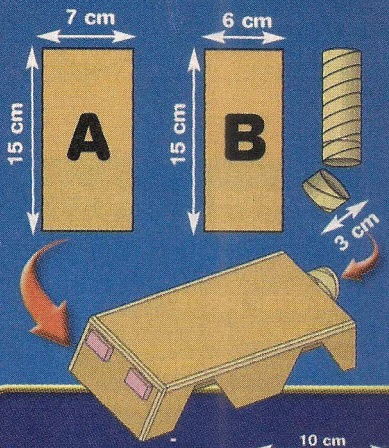
Você vai precisar de:

- papelão
- varetas
- 2 caixinhas de chicletes
- tubos de papel higiênico
- tinta colorida

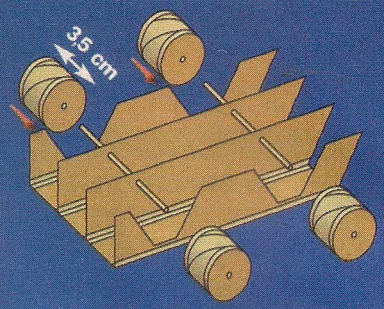
1 Copie no papelão os moldes de duas laterais, dois suportes e uma base e recorte. Prenda os suportes e as laterais na base com fita adesiva.



2 Recorte os retângulos A e B. Cole as caixas de chicletes no retângulo A. Corte uma tira do tubo de papel e cole-a no retângulo B. Prenda os retângulos A e B atrás e na frente da base.

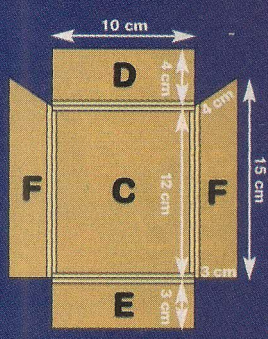


3 Corte quatro partes do tubo de papel higiênico e use-as como molde para fazer oito círculos de papelão. Recorte-os e faça um furo no meio de cada um. Cole os círculos e tubos de papel, formando as rodas. Corte varetas com 15 centímetros de comprimento e passe pelos furos. Encaixe as rodas nas varetas e cole.



PARA A CABINE

Recorte as peças C, D, E e duas vezes a peça F. Junte-as com fita adesiva e dobre. Cole sobre a base.



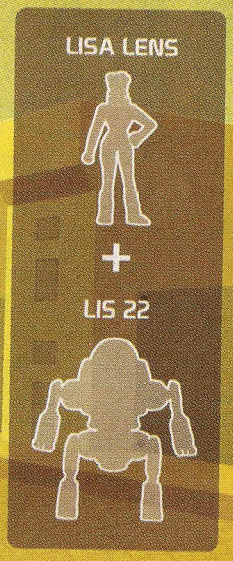
Recorte as asas e prenda com fita adesiva. Pinte de branco, faça o batsinal e depois pinte colorido.

MAX Robits

Entre e controle o seu.

EDITORA Abril

Na próxima semana, a Lisa Lens vem para comandar o LIS 22. Seu robô precisa dela para salvar o planeta.



Patrocínio:

MINI SCHIN

Não perca os MAXROBITS:
robôs e personagens incríveis que juntos são invencíveis.

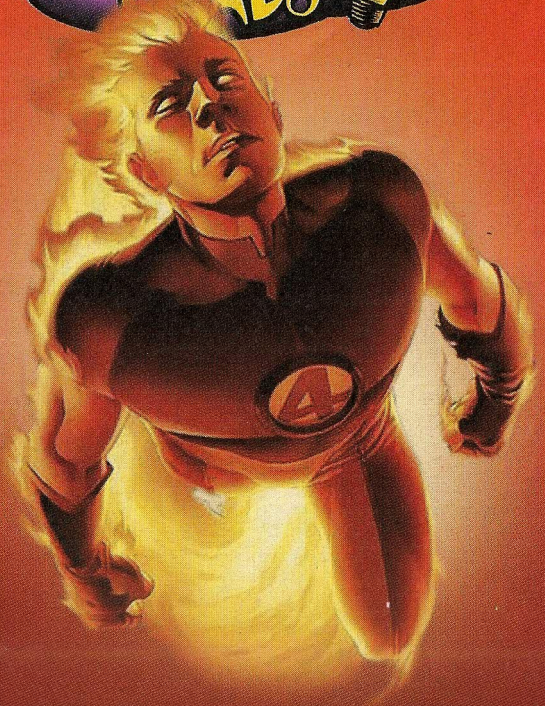
RECREIO

Toda quinta, nas bancas.

FIQUE LIGADO

SUPERPODERES

Será que eles existiriam no mundo real? Confira.



É FOGO!

Depois de enfrentar a radiação cósmica, Johnny Storm se transforma no Tocha Humana. Seu **corpo se cobre de fogo** e ele fica superveloz. Outro herói "quente", capaz de ficar em chamas, é o Zezé, de Os Incríveis.

Claro que ninguém tem esse poder, pois nossa pele é muito sensível ao calor. Mas os humanos já inventaram materiais que resistem a altas temperaturas como os tecidos usados para fazer as roupas dos bombeiros.

BEM ESCONDIDO

Imagine que legal ter o poder da **invisibilidade**, como a Mulher Invisível, do Quarteto Fantástico. Isso parece coisa de outro mundo. Mas talvez não seja uma missão impossível. Há cientistas fazendo experiências para conseguir esse efeito e, no Japão, já criaram uma capa que reflete as imagens do ambiente. Assim, as pessoas por baixo da capa não aparecem.

CAMALEÕES

Quando está nervoso, Bruce Banner fica enorme e todo verde. Nos quadrinhos, isso ocorre depois que ele se expõe a uma radiação fortíssima. Se algo assim acontecesse de verdade, o Dr. Banner sumiria porque os efeitos da radiação são devastadores. Todo mundo sabe que gente não pode mudar de cor, mas na natureza há animais, como os camaleões e polvos, que têm células especiais na pele e podem fazer isso para se **camuflar no ambiente.**

CONSULTORIA:
AURO DEL GIGLIO (professor de hematologia e oncologia da Faculdade de Medicina do ABC),
CLAUDIO FURUKAWA (físico do Instituto de Física da USP), JOSÉ SCHIFINO (professor do Instituto de Química da UFRGS)

e RUBENS SAMPAIO NETO (chefe do setor de Ortopedia da Clínica CRS Serviços Médicos e médico da equipe de futebol profissional do A.D. São Caetano).

PARA O ALTO E AVANTE!

É um pássaro? Um avião? Não! É o Super-Homem, capaz de **voar** mais rápido que a velocidade da luz e até de sair da atmosfera da Terra. Já nós, simples terráqueos, ficamos presos ao chão devido à ação da gravidade e não temos o corpo adaptado para voar. Mas quem sonha alto já pode pensar em decolar um dia com uma "mochila voadora", chamadas de jetpack, que permite realizar vôos rápidos.

MUITO FORTES

Para um super-herói **levantar carros e prédios** é moleza. Há muitos fortões, como Hulk e Coisa, mas um dos mais famosos é Super-Homem, que é do planeta Krypton e tem células que transformam a energia do Sol em poderes. Além disso, a gravidade em seu planeta de origem é maior e para ele tudo aqui na Terra parece leve.

Há esportistas de verdade que levantam mais de 400 quilos de peso e, em alguns concursos, os participantes levantam carros com 1 tonelada. Mas nenhum deles consegue parar um trem em movimento.

DE OLHO EM TUDO

O Super-Homem também é famoso pela **visão de raio-x** e enxerga através de grossas paredes de ferro. Nossa visão não é tão poderosa, mas existem óculos e câmaras especiais de visão noturna, que percebem ondas de calor e ampliam pontos de luz para que a gente enxergue no escuro. Além disso, cientistas estão tentando adaptar um scanner com ondas ultrassom para que ele se comunique com o olho humano. Se isso acontecer, a gente vai poder ver através de paredes.

A MIL POR HORA

O garoto Flecha, de Os Incríveis, é baixinho e tem apenas 10 anos, mas é tão rápido que consegue **correr na velocidade da luz**, que é de quase 300 milhões de metros por segundo. Na vida real, os recordes ficam por conta dos esportistas. E eles nem chegam perto da marca do Flecha. Até agosto de 2005, o homem mais rápido do mundo era o jamaicano Asafa Powell, que percorreu 100 metros em 9 segundos e 77 centésimos.

NEM PRECISA DE ELEVADOR

Nem todo herói voa, mas isso não é problema para o Homem-Aranha, que **escala paredes** usando sua teia. No mundo real, só alguns bichos sobem com essa facilidade pelas paredes. As aranhas e lagartixas, por exemplo, possuem pêlos nas patas que ajudam a fixá-las nas superfícies. Com esse truque elas conseguem procurar insetos para comer e encontram esconderijos com mais facilidade.

E..L..Á..S..T..I..C..O..S

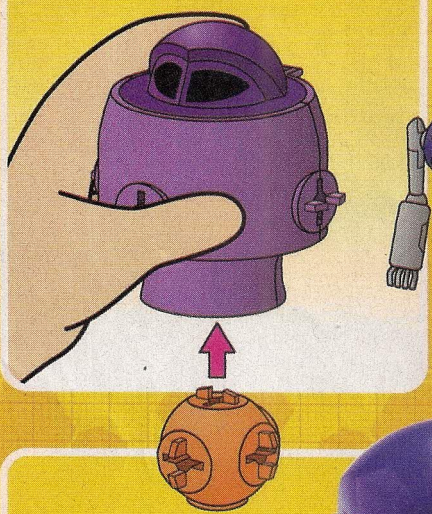
O Sr. Fantástico, que foi atingido por nuvens de radiação cósmica, e a Mulher Elástica parecem feitos de borracha. Os dois **esticam o corpo** e assim derrotam inimigos e se salvam das maiores encrencas. Algumas pessoas se esticam mais do que outras e isso tem a ver com exercícios e com a herança genética de cada um. Mas ninguém se estica tanto quanto os supers.

Imagens: DIVULGAÇÃO

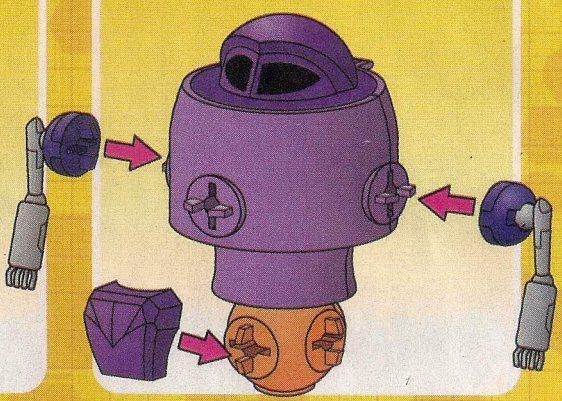
Monte o LIS-22 e divirta-se!

1 Para começar, junte as duas partes principais do corpo e segure com firmeza.

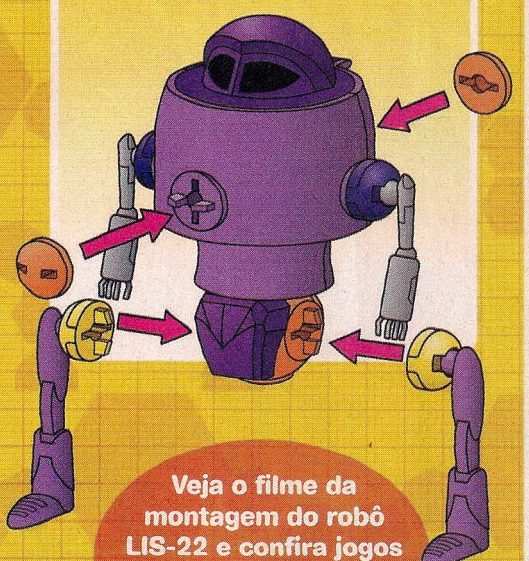
2 Encaixe a base na parte de baixo.



3 Coloque os braços robóticos e o escudo.



4 Encaixe os botões e as pernas nos lugares indicados.



Veja o filme da montagem do robô LIS-22 e confira jogos e outras novidades MAXROBITS no site

www.RECREIOXUXA.com.br

O seu robô LIS-22 está pronto para receber a Lisa, que vem com a próxima RECREIO.

FOTO: LEO FELTRAN

MAX Robits

GAMES

Entre na pista e acelere um Fusca cheio de truques no GBA.

SHOW NA PISTA

No jogo **Disney's Herbie: Fully Loaded**, você vai acelerar o Fusquinha do filme **Herbie, Meu Fusca Turbinado**. Vale a pena curtir o modo History e controlar o carro na seqüência do filme.

A cada vitória, você libera fotos e, durante as disputas, uma animação mostra o "humor" da máquina. Por exemplo, o farol abaixa quando ele está perdendo e levanta quando consegue fazer uma ultrapassagem.

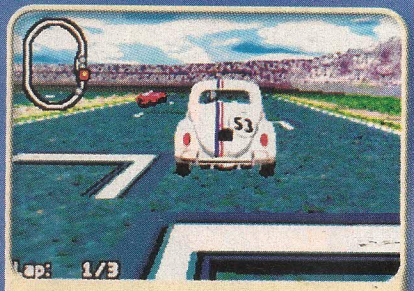
Em todos os circuitos, há poderes especiais que são representados por estrelas na pista. A estrela vermelha permite jogar um pneu contra o adversário. Com a verde é possível pular poças de óleo. Já a amarela faz Herbie ultrapassar de ré. Se usar a azul, o Fusca empina e aciona um turbo.

Dá para guardar dois poderes e usá-los juntos a qualquer momento da disputa. Para escolher seus poderes é só apertar os botões R e L.

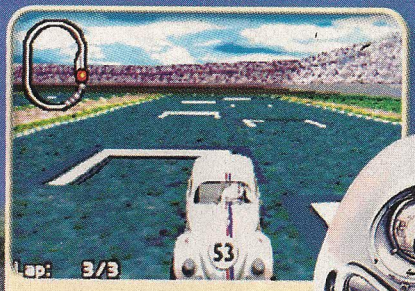
Como prêmio pelas vitórias no modo History, você abre a modalidade Championship e aí vai testar suas habilidades em corridas de stock car. Selecione o grau de dificuldade, que vai do fácil ao superdifícil, e pise fundo para juntar pontos e tornar-se um campeão junto com seu Fusca.

As setas indicam o lado da próxima curva e você não tem de olhar o mapa a toda hora.

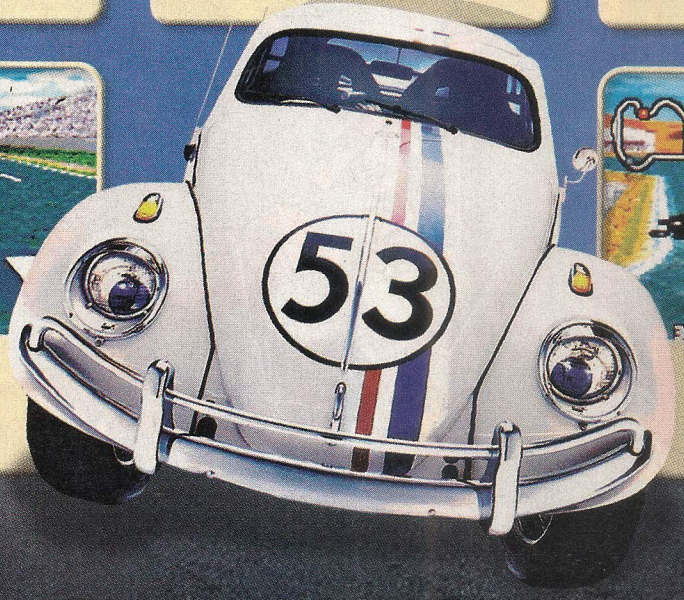
Cada vitória destrava uma foto tirada do filme, incluindo tanto o Fusca quanto os atores.



Usando a estrela verde é possível pular as poças de óleo e até saltar adversários.



Com a estrela amarela você anda de ré em alta velocidade.



As poças de óleo fazem o carro rodar e perder posições.

DIVULGAÇÃO

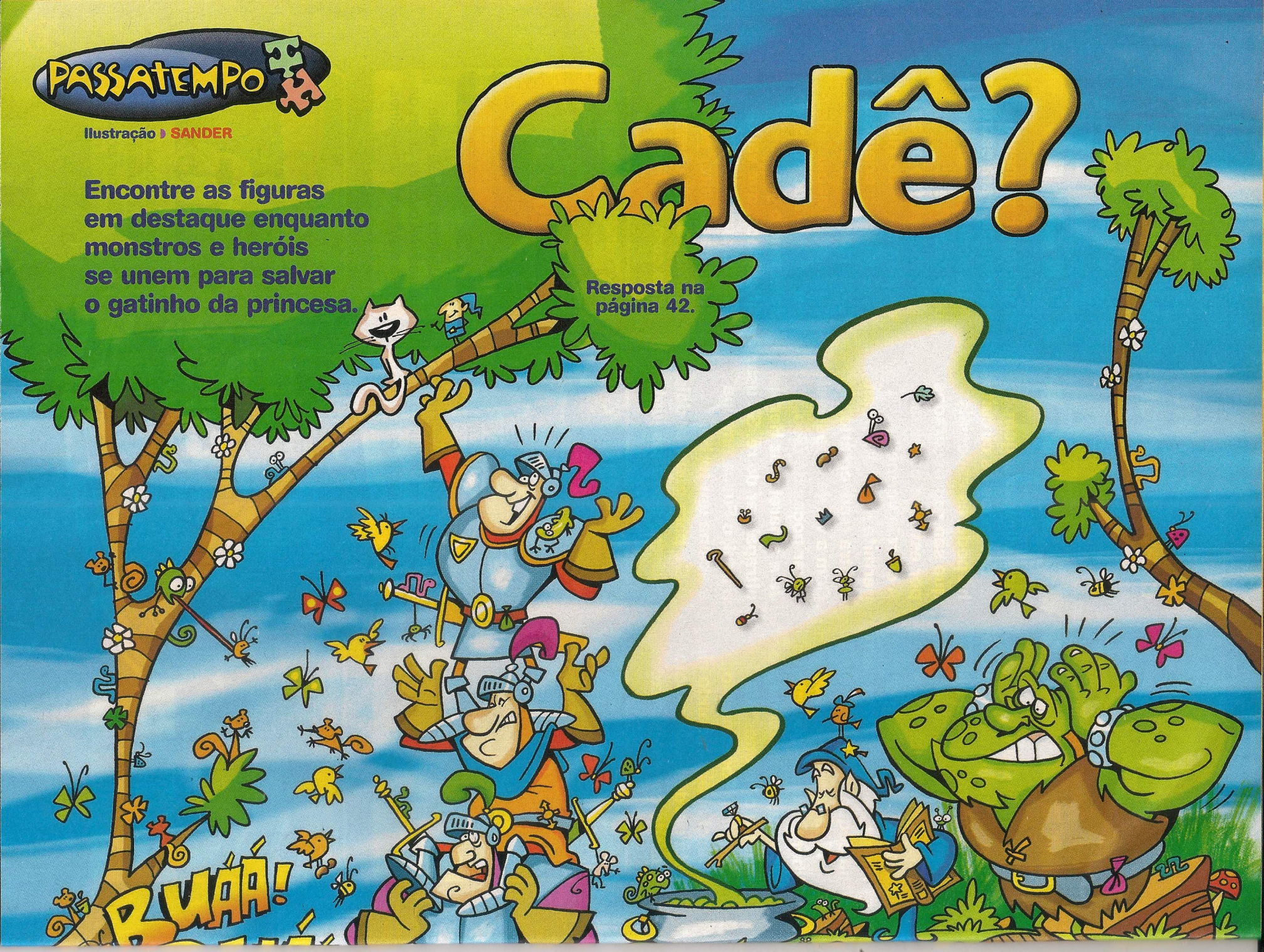
PASSATEMPO

Ilustração ▸ SANDER

Cadê?

Encontre as figuras em destaque enquanto monstros e heróis se unem para salvar o gatinho da princesa.

Resposta na página 42.



BUAA!
BUAA!
BUAA!
BUAA!
BUAA!
BUAAA!
BUAA!
BUAA!
BUAA
BUAA!
BUAA!

UM AMIGO AS

Amigo a gente tem
num dia assim
de repente
e depois de um dia, mais outro
e mais outro,
ele vai ficando com a gente,
assim todo dia
e pra sempre.

Quer saber se a gente
tem um amigo?
Não adianta esquentar
a cabeça
e ficar perguntando
pro tempo que nunca
tem tempo pra gente
e só sabe andar assim
só pra frente.

SIM

Texto ◗ JORGE MIGUEL MARINHO* / Ilustração ◗ CARLO GIOVANI / Foto ◗ MARCELO ZOCCHIO

Melhor mesmo é a gente
olhar bem no olho do amigo
e ficar bem de frente com ele
pra sentir assim de repente
que o coração fica assim
todo contente.

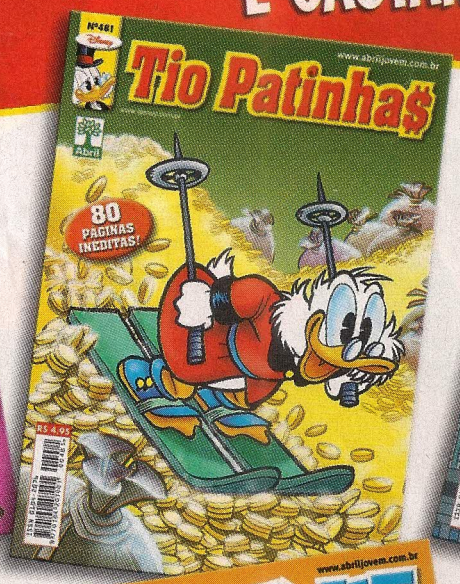
Quem tem um amigo assim
nunca fica sozinho na vida
e nem se sente vazio de gente,
só porque amigo que é amigo
até de longe, bem longe,
lá longe,
está com a gente,
assim todo dia e pra sempre.

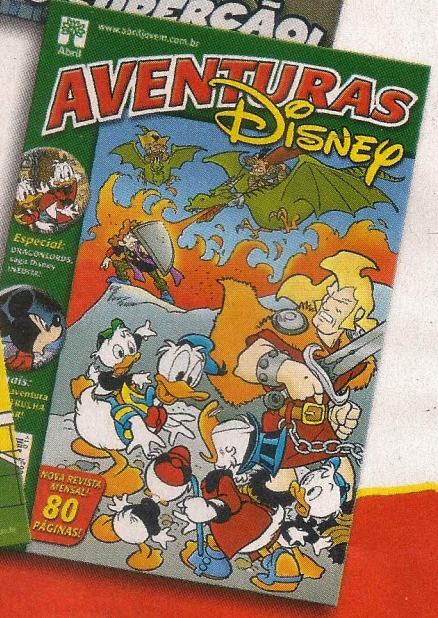
Mas um amigo não é só isso
assim desse jeito,
de repente e pra sempre.
Uma coisa de amigo bem pra amigo
é a gente ficar assim
bem contente com a alegria dele
e ele ficar mais contente ainda
com a alegria da gente,
sempre assim de repente
e pra sempre.

* JORGE MIGUEL MARINHO
é professor, poeta, contista, ator
e premiado escritor de livros infantis e juvenis.

6 MANEIRAS DE TORNAR SUA VIDA MAIS DIVERTIDA!

E GASTANDO POUCO!





Inicialmente apenas na região sudeste. A partir de novembro nas demais regiões.

TODO MÊS, UMA NOVA EDIÇÃO NAS BANCAS!

EDITORA Abril

Para mais informações, consulte www.abriljovem.com.br

© Disney

Conheça uma parte da história sobre a Independência do Brasil que os livros não contam.

SEGREDOS DA INDEPENDÊNCIA

CONSULTORIA:
VIVIANE TESSITORE (historiógrafa do Centro de Documentação e Informação Científica, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo).

Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA
Ilustrações ▸ JEAN GALVÃO

Quando a gente pensa na Independência do Brasil, logo se lembra de dom Pedro I e de outros homens como o ministro José Bonifácio, que lutaram para separar nosso país de Portugal. Mas será que as mulheres ficaram de fora dessa missão? Fique sabendo que não. A princesa Leopoldina, esposa de dom Pedro I, teve um papel muito importante para o sucesso dessa idéia.

Ela veio da família dos Habsburgo, uma casa real da Áustria que não seguia as regras da época quando o assunto era a educação das mulheres. As garotas dessa família eram cultas, aprendiam várias línguas e estudavam política e filosofia.

Assim, Leopoldina tinha suas opiniões próprias, trocava idéias com o príncipe e interferia nas decisões políticas do marido.

Ela participou de muitos momentos importantes da nossa história, como quando, meses antes da Independência, o governo português exigiu que dom Pedro retornasse para Portugal.

Os portugueses queriam que tudo voltasse a ser como antes e não aceitavam a presença do príncipe em outras terras. Ele estava decidido a obedecer às ordens de Portugal, mas a princesa Leopoldina acabou interferindo e conseguiu fazê-lo mudar de idéia.

MÃOZINHA DOS PODEROSOS

Com a vinda da família real para o Brasil, em 1808, a colônia se desenvolveu e virou um reino. Quando dom João VI regressou para Portugal, o governo português, sabendo que crescia entre os brasileiros a idéia de Independência, tentou forçar a volta de dom Pedro e retomar o controle do Brasil.

Mas os comerciantes, fazendeiros e nobres, que estavam se dando bem com o progresso, começaram a freqüentar reuniões, junto com padres, jornalistas e intelectuais, que queriam a libertação do Brasil.

Contando com o apoio desses grupos, dom Pedro foi contra as ordens de Portugal e decidiu ficar aqui e então proclamar a Independência em 7 de setembro de 1822.

PODER FEMININO

A princesa convenceu dom Pedro a ficar no Brasil influenciada pelas opiniões de amigos, como José Bonifácio e outros políticos que queriam mais liberdade para o Brasil. Então, no dia 9 de janeiro de 1822, o príncipe declarou que não seguiria as ordens de Portugal e a data entrou para a história como o Dia do Fico.

Pouca gente sabe, mas era a princesa que estava no comando do país quando o príncipe viajou para São Paulo e deu o grito às margens do riacho do Ipiranga. Ela tinha sido nomeada pelo próprio dom Pedro como regente durante a sua ausência, o que durou quase um mês.

Trabalhando no lugar do marido, ela convocou uma sessão do Conselho de Estado no dia 2 de setembro de 1822 e junto com os ministros assinou um documento que declarava a separação entre o Brasil e Portugal.

Eles acharam que não poderiam esperar mais porque o governo de Portugal ameaçou enviar um exército para buscar dom Pedro. Ou seja, a princesa declarou a independência brasileira no papel cinco dias antes de dom Pedro proclamá-la, no dia 7 de setembro.

Depois de escrever o documento, a princesa e José Bonifácio enviaram um mensageiro para São Paulo contando ao príncipe sobre a decisão do Conselho e tudo o que estava acontecendo.

O mensageiro levou também uma carta de Leopoldina incentivando o marido a tomar uma atitude. Foi depois de ler essas cartas que dom Pedro ergueu a espada e gritou: Independência ou morte! Assim ele passou a ser o Imperador do Brasil e Leopoldina a imperatriz.

DENTRO DE CASA

Na época da Independência, a maioria das mulheres brasileiras quase nunca saía sem acompanhante. Elas não iam à escola e poucas podiam ter aulas de francês, matemática, geografia e religião em casa. Aprendiam a recitar poesias e a tocar piano para se apresentarem nas festas. O resto do tempo passavam bordando e costurando.

Assim, mulheres cultas como a princesa Leopoldina eram muito poucas. Fale com seus professores e combine com a turma de fazer uma pesquisa sobre o modo de vida das pessoas no Brasil e no mundo nesse período da história.

© EDGAR RICE BURROUGHS INC. E DISNEY

AI, NÃO! UMA CACHOEIRA! E A MINHA ALERGIA RESOLVEU ATACAR!
CALMA! NADA DE PÂNICO!

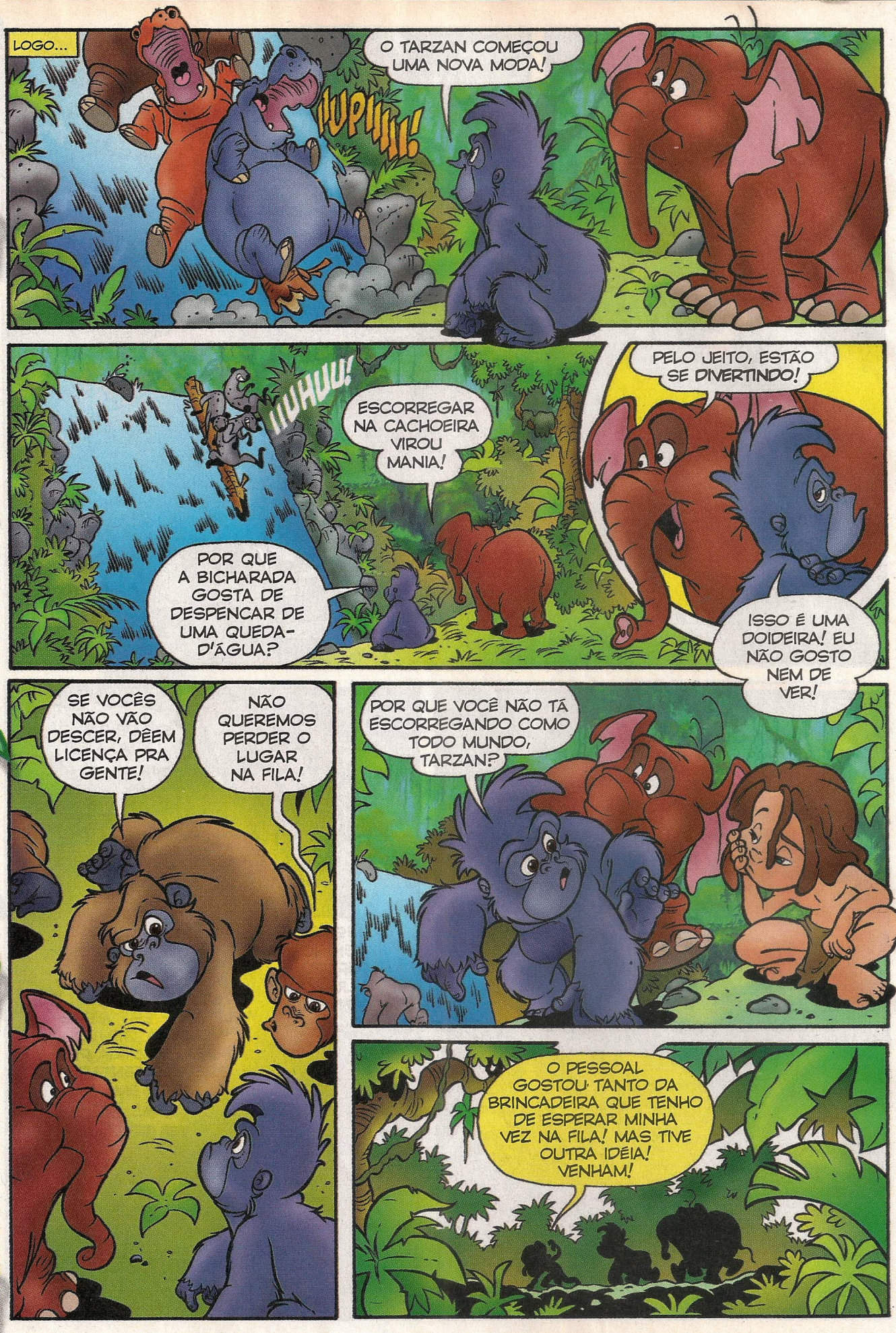
FALAR É FÁCIL, PEIXINHO!

TIVE UMA IDÉIA!
EU ADORARIA OUVIR SUAS IDÉIAS, TARZAN! MAS ACHO QUE NÃO TEMOS TEMPO!

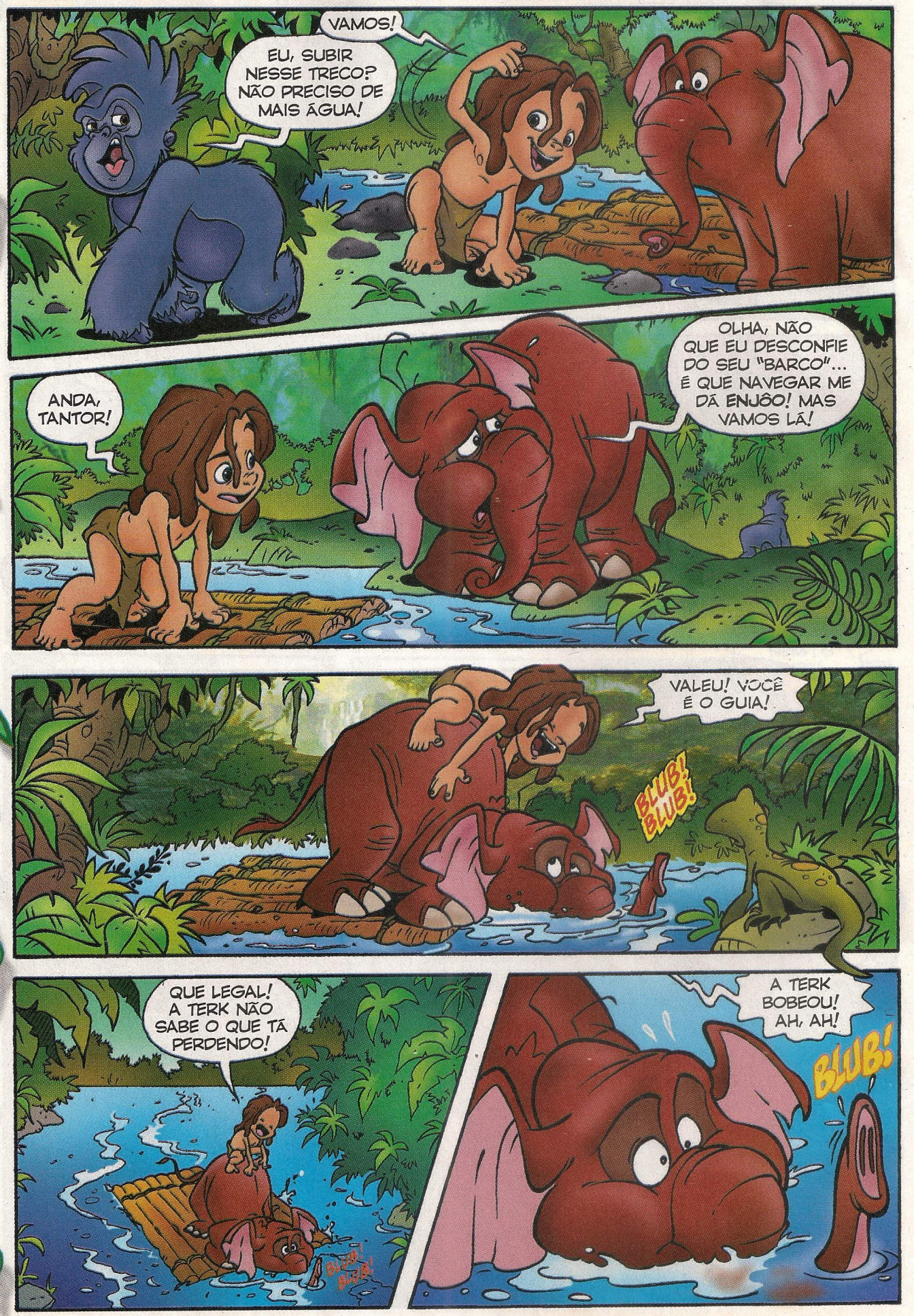
SUBAM NO TRONCO! RÁPIDO, TANTOR!

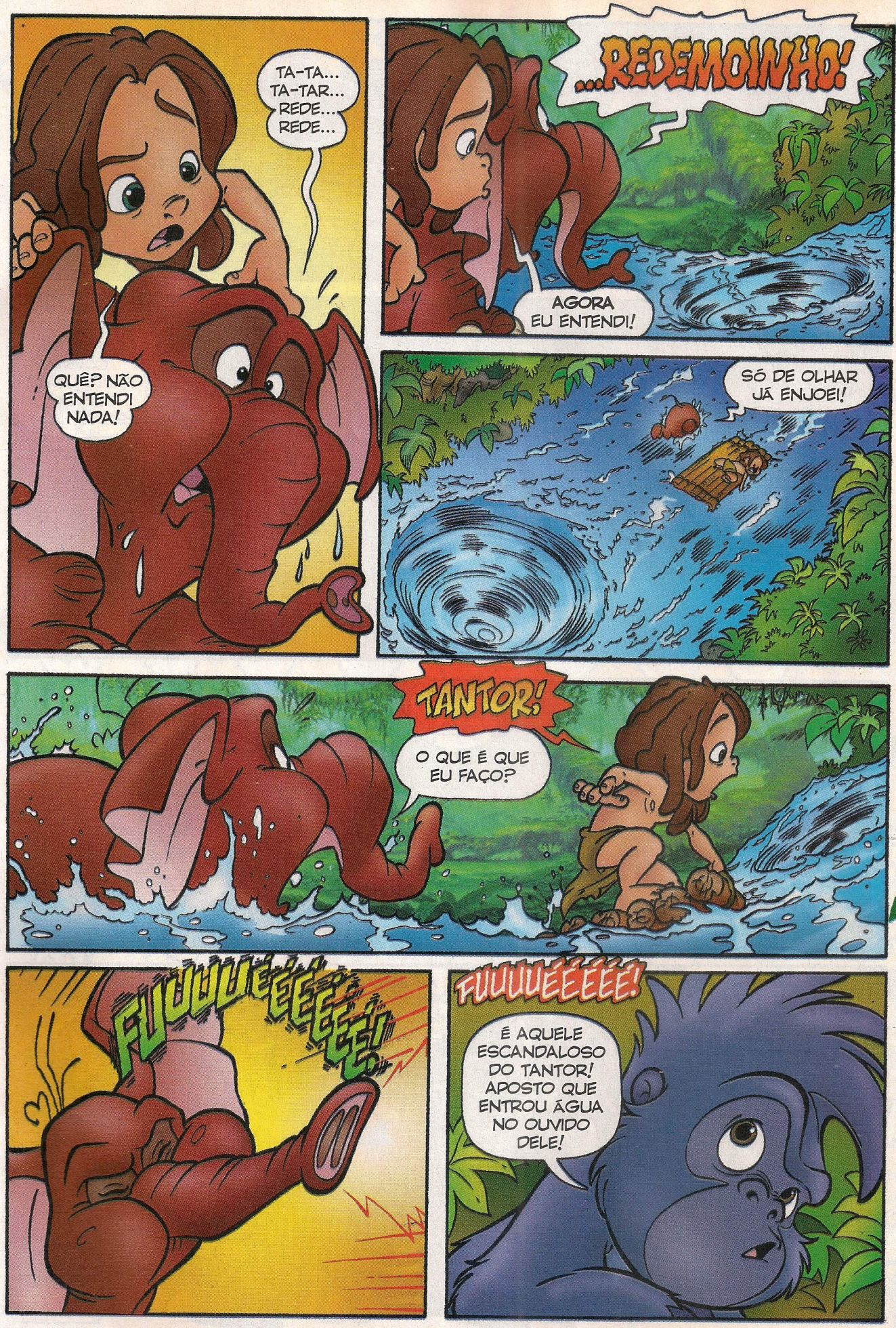
É MELHOR TOMAR FÔLEGO! LÁ VAMOS NÓS!
MANHÊÊÊÊÊ!

IIAAAAAAU!
VUUUM!
FOI HORRÍVEL!
FOI MOLHADO!
FOI DEMAIS!
SERÁ QUE TEM MAIS UM TRONCO?
SAI DE BAIXO! LÁ VOU EU!
VUUUUM!
ESSE MENINO PERDEU O JUÍZO, TANTOR!
SE ALGUM BEBÊ ELEFANTE ESTIVESSE VENDO A GENTE AGORA, EU DIRIA PRA ELE NÃO TENTAR ISSO EM CASA!


LOGO...
O TARZAN COMEÇOU UMA NOVA MODA!
IUPIIII!
IIUHUU!
ESCORREGAR NA CACHOEIRA VIROU MANIA!
POR QUE A BICHARADA GOSTA DE DESPENCAR DE UMA QUEDA-D'ÁGUA?
PELO JEITO, ESTÃO SE DIVERTINDO!
ISSO É UMA DOIDEIRA! EU NÃO GOSTO NEM DE VER!
SE VOCÊS NÃO VÃO DESCER, DÊEM LICENÇA PRA GENTE!
NÃO QUEREMOS PERDER O LUGAR NA FILA!
POR QUE VOCÊ NÃO TÁ ESCORREGANDO COMO TODO MUNDO, TARZAN?
O PESSOAL GOSTOU TANTO DA BRINCADEIRA QUE TENHO DE ESPERAR MINHA VEZ NA FILA! MAS TIVE OUTRA IDÉIA! VENHAM!

VEJAM SÓ! SÃO OS TRONCOS QUE MANTÊM OS BICHOS FORA DA ÁGUA!
NÃO POR MUITO TEMPO!
VENHAM AQUI E OLHEM!
COM VÁRIOS TRONCOS...
...TODOS BEM AMARRADOS...
...EU FAÇO ESSA COISA FLUTUANTE ONDE CABE TODO MUNDO!


VAMOS!
EU, SUBIR NESSE TRECO? NÃO PRECISO DE MAIS ÁGUA!
ANDA, TANTOR!
OLHA, NÃO QUE EU DESCONFIE DO SEU "BARCO"... É QUE NAVEGAR ME DÁ ENJÔO! MAS VAMOS LÁ!
VALEU! VOCÊ É O GUIA!
BLUB! BLUB!
QUE LEGAL! A TERK NÃO SABE O QUE TÁ PERDENDO!
A TERK BOBEOU! AH, AH!
BLUB!


TA-TA... TA-TAR... REDE... REDE...
QUÊ? NÃO ENTENDI NADA!
...REDEMOINHO!
AGORA EU ENTENDI!
SÓ DE OLHAR JÁ ENJOEI!
TANTOR!
O QUE É QUE EU FAÇO?
FUUUUÉÉÉÉÉÉ!
FUUUUÉÉÉÉÉ!
É AQUELE ESCANDALOSO DO TANTOR! APOSTO QUE ENTROU ÁGUA NO OUVIDO DELE!

O TARZAN TÁ EM APUROS!

ELE TINHA DE BRINCAR COM ESSA COISA FLUTUANTE? EU VOU SALVÁ-LO!

TERK?! COMO VOCÊ...
PEGUEI!

VOCÊ CONSEGUIU, TERK! VALEU!

DAQUI PRA FRENTE, VOCÊ VAI SER UM ANIMAL TERRESTRE, TÁ BOM?
COMBINADO! AH, AH, AH!
AI! ACHO QUE PRECISO DE UMA SELVA MENOS AGITADA!
FIM

PASSATEMPO

Ilustração ▸ BIRY

Fique de olho

Alguém viu dois pintinhos iguais por aí?

Resposta na página 42.

Participe mandando a sua piada para:

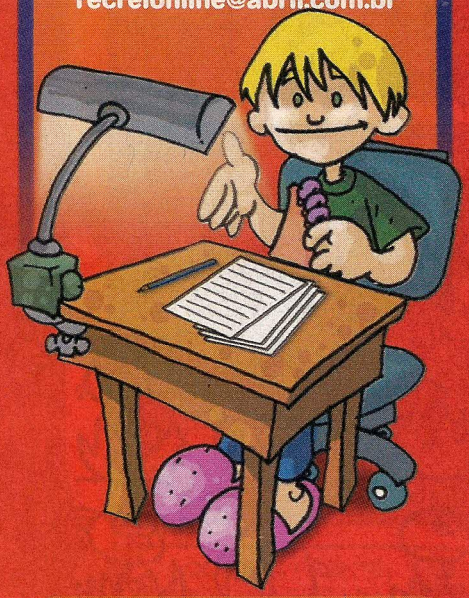
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar · São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

59TZ
Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Por que a galinha subiu na árvore para colocar um ovo?
Porque ela queria botar pra quebrar.
Guilherme Pucciarelo, 9 anos
São Paulo – SP

Como o surfista pede silêncio sem usar nenhuma consoante?
Ó u auê aí, ô...
Victor Geraldi Manata
Niterói – RJ

Como se fala inseto em russo?
Moshka.
E como se fala um conjunto de árvores em russo?
Boshke.
Erica Galis Freitas
Natal – RN

O que tem sonhos, mas não dorme, tem rosca, mas não tem parafuso?
A confeitaria.
André L. Spinelli, 10 anos
Ouro Preto – MG

Uma coxinha e um pastel estão na frigideira. O que a coxinha falou para ele?
Oh, pastel! Estamos fritos!
Liliane Baddan
Por e-mail

Qual é o melhor nome para uma fisioterapeuta?
Sara Dores da Costa.
Júlia A. Dias, 9 anos
São Paulo – SP

Qual é o nome da pista de corrida que fizeram na selva para os hipopótamos correrem?
Hipopódromo.
Franco Lins Massari
Jundiaí – SP

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)

Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avilla
Diretor de Núcleo: René Agostinho

RECREIO

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Noêmia Lopes
Editora de Arte: Elaine Iannicelli
Designers: Andrea Naliato e Rogério Maroja
Estagiária: Anne Sartor Palm (arte)
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram Nesta Edição: Anderson Faria e Fabio Bertolozzi (arte), Thiago Parijiani (texto) e Eduardo Peracio (revisão)
www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Mariane Ortiz, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Letícia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Cozza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Gonçalves **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques B. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UN CULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Analucia Bertola, João Eduardo Dias, Luiz Carlos Rossi, Luis Fernando Lopes **Gerente de Classificados:** Marco Bulara **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Assistente de Marketing:** Eduardo Dias **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Consultor:** Thiago Cavassutti **Processos:** Roberto Faccio, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000. fax (11) 3037-5396 Publicidade tel. (11) 3037-5000, Central-SP tel. (11) 3037-6564, **Classificados** tel. 0800-132066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Belo Horizonte** tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 **Blumenau** M. Marchi Representações, tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 315-7554/55/56/57, fax (61) 315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels. (61) 426-7342/223-0736/225-2946/223-7778, fax (61) 321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br **Cuiabá** Fênix Propaganda Ltda., telefax (65) 3027-2772, e-mail: lucianooliveir@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 3250-8000/8030/8040/8050/8080, fax (41) 3252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 3234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782, e-mail: interacao@brturbo.com **Fortaleza** Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 264-3939, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 215-3274/3309, telefax (62) 215-5158, e-mail: publicidade@middlewest.com.br **Joinville** Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725, e-mail: viamidia-joinvillle@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações, telefax (92) 233-1892/6656, e-mail: paper@internext.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: m.atitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: achrisostomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx: (21) 2546-8282, tel. (21) 2546-8100, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, telefax (71) 341-4992/4996/1765, e-mail: abrilagm@uol.com.br **Vitória** tel. (27) 9979-7649, e-mail: gikasa@uol.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Consumo/Comportamento: Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Claudia, Nova **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Turismo/Tecnologia: Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Homem:** Placar, Playboy, Quatro Rodas, Vip **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Canal e Info Corporate **Cultura/Jovem: Núcleo Jovem:** Bizz, Capricho, Flashback, Mundo Estranho, Superinteressante, Supersurf **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Guia do Estudante, Aventuras na História **Casa/Semanais: Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo! **Núcleo Semanais:** Ana Maria, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva! Mais **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 286, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

IVC | FIPP | ANER www.aner.org.br

Abril

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

PASSATEMPO

Ilustração ▸ SANDER

ENIGMA

Siga as pistas e descubra o nome dos competidores desta emocionante corrida.

- Leopoldo está na frente de Lesmoldo.
- Lesmildo e Lesado são azuis.
- Lesmolino e Caramujildo são verdes.
- Lesmogildo está atrás de Lesmelindo.
- A cor azul aparece nos capacetes de Leopoldo, Lesmoldo e Lesmolino.
- Os capacetes de Lesmogildo, Lesmildo e Lesmelindo têm a cor verde.

Resposta na página 42.

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Esta é a equipe Kwan Won, que quer dizer "aprendizes", de Hapkido.
SÃO PAULO – SP

Que tal preparar uma coleção sobre animais selvagens?
VINÍCIUS M. SANTOS
PATO BRANCO – PR

O Lucas Dorneles Ferreira se amarra em games e no Mario Bros.
SÃO LUÍS – MA

Olá, turma! Eu adoro os passatempos da RECREIO e sou apaixonada por gatos. Sugiro uma matéria sobre os bichanos que aparecem em filmes e desenhos.
LUÍSA MALTA OLIVEIRA
VOLTA REDONDA – RJ

Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

E aí, galera?! Pedimos mais dicas de jogos para Xbox.
José, 10 anos, e Tiago, 13 anos

Oi, turma! Eu queria ler mais sobre o desenho Os Padrinhos Mágicos.
Beatriz Queiroz Barreto, 9 anos
CAMPINA GRANDE – PB

Pessoal, adoro fazer testes e sugiro uma matéria sobre lontras na seção *Bichos*.
Liana Marchioro Cruz
SÃO JOSÉ DOS PINHAIS – PR

O Ibson Xavier de Caldas caprichou no desenho da Lindinha.
SANTO ANDRÉ – SP

Queria uma matéria sobre os games do Pokémon!
MATHEUS DALLA LANA
SANTA MARIA – RS

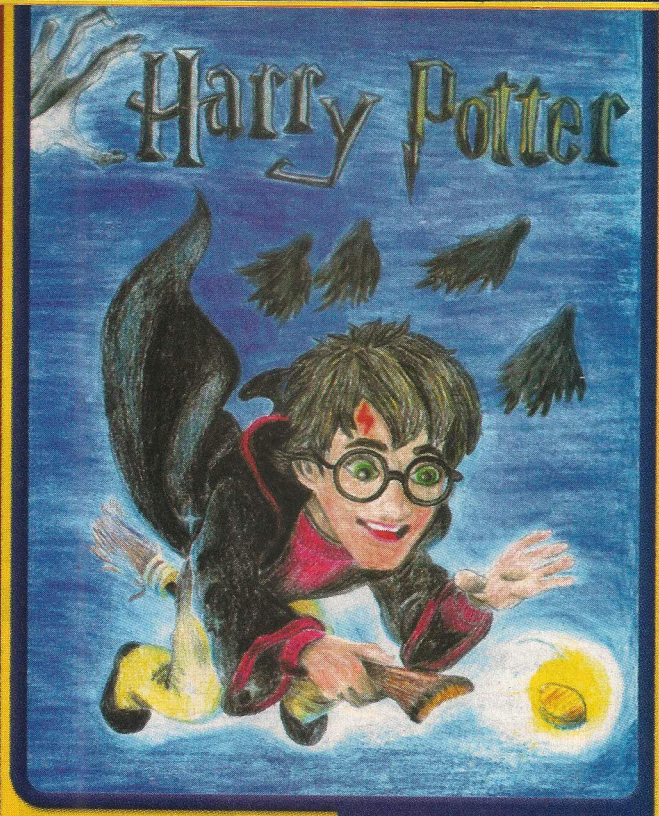
Esta é a Lais Fonseca.
SÃO PAULO - SP

Olá! Estou ligado na RECREIO e gosto muito dos ROBITS!

LUCCA SHUNK
ARACAJU – SE

O Caio de Andrade Vasconcellos se diverte fazendo passatempos.

SÃO PAULO – SP



Harry Potter está jogando quadribol no desenho do Macáliston Moura.

SALGADO – SE

Oi, galera! Eu gostei muito da matéria sobre Albert Einstein. Curto o *Cadê?* e os testes que saem na revista. Minha irmã Júlia também adora a RECREIO!

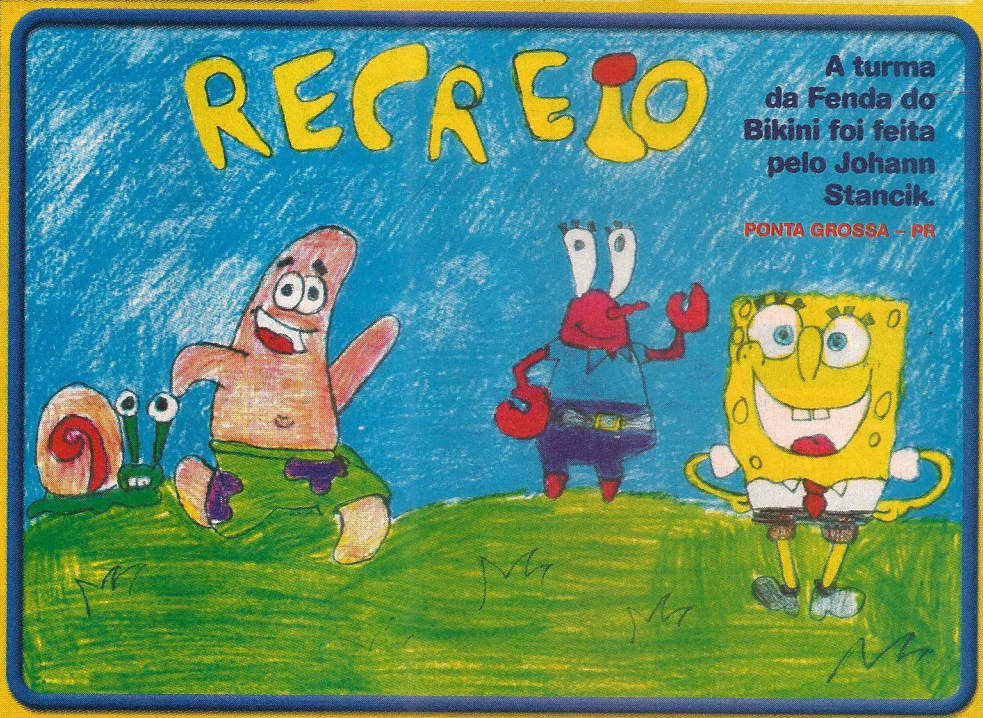
LUANA VITÓRIA AREND DE LIMA, 9 ANOS
GUAÍBA – RS

Oi, galera! Adoro as tirinhas dos Animatiras com o Tuneba.

MAURÍCIO S. SILVÉRIO
LUZITÂNIA – GO

A Grazielle da Silva, de 14 anos, se amarra nas curiosidades.

SÃO PAULO – SP



A turma da Fenda do Bikini foi feita pelo Johann Stancik.

PONTA GROSSA – PR

tirinhas!

Anabel

© Lancast

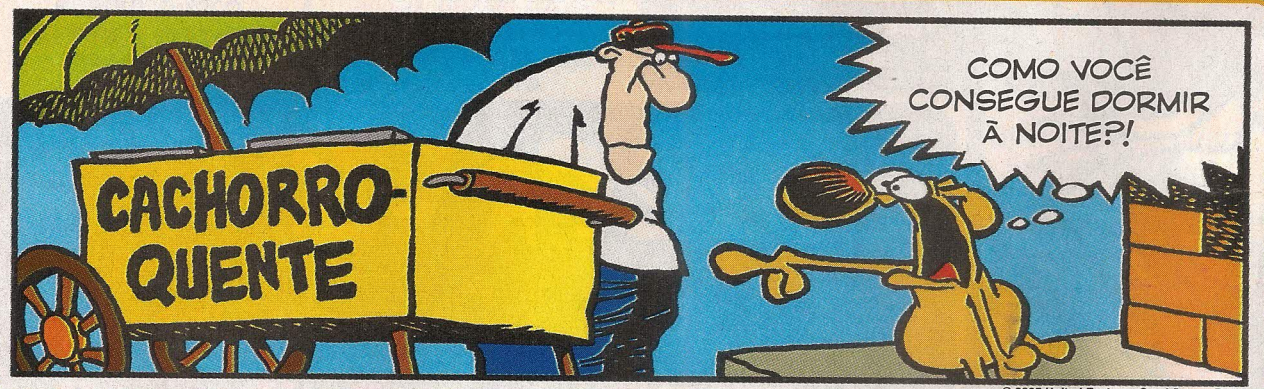
por Lancast

Animatiras

© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

Mamãe Ganso

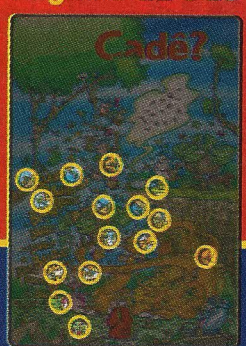


© 2005 United Features Synd./Interc. Press

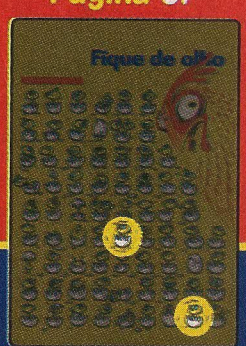
por Mike Peters

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

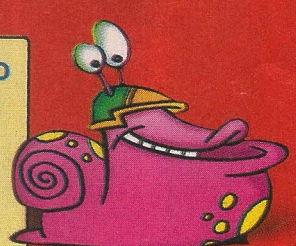


Página 37



Página 39

A) CARAMUJILDO
B) LESMOGILDO
C) LESMELINDO
D) LESADO
E) LESMOLINO
F) LESMOLDO
G) LESMILDO
H) LEOPOLDO



EDITORA Abril

Eles querem brincar com você!

© 2005 Disney Enterprises, Inc. Baseado nas obras de "O Ursinho Pooh", de A. A. Milne e E. H. Shepard. Todos os direitos reservados.

REVISTA-PÔSTER COM BONECO!

A cabeça vira um apito!

Gire o braço e a luz na camisa acende!

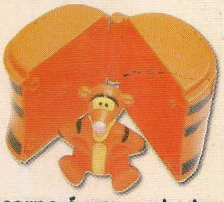
O corpo é um porta-treco para guardar o miniPooh!

O miniPooh vem junto com o boneco!

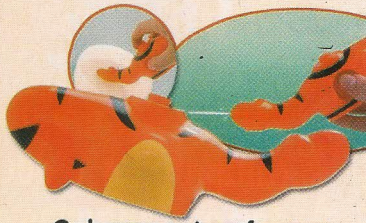
O pote de mel tem imagens do ursinho!

O miniTigrão vem junto com o boneco!

A cabeça é um cineminha com 8 imagens do filme do Tigrão!



O corpo é um porta-treco para guardar o miniTigrão!



Os braços se transformam neste disparador de água!

As pernas viram binóculo!

R$ 24,95 CADA UM!

Nas melhores bancas!

Cada boneco tem aproximadamente 20 cm de altura, é desmontável e tem 4 funções diferentes!

Mais detalhes no site www.abriljovem.com.br

Ursinho Pooh: nas bancas dos estados de SP e RJ a partir de agosto e em dezembro nas demais regiões.
Tigrão: nas bancas do Norte, Nordeste, Centro-Oeste, Sul e estados de Minas Gerais e Espírito Santo a partir de agosto e em dezembro nos estados de SP e RJ.

MINI SCHIN

Promoção Mini Schin invade seu quarto.

CARTOON NETWORK™

Divertido até a última gota.

Concorra a um quarto com TV, computador e decoração com produtos dos personagens do Cartoon Network.

Junte 6 rótulos de refrigerantes Mini Schin e responda: Qual o refrigerante que invade o seu quarto?

Envie as cartas com os rótulos para a caixa postal 21011, CEP 04556-970, identificando do lado de fora do envelope: menina ou menino. Confira o regulamento no site: www.minischin.com.br

DEXTER'S LABORATORY · COURAGE THE COWARDLY DOG · THE POWERPUFF GIRLS · JOHNNY BRAVO · CARTOON NETWORK CartoonNetwork.com.br

SCHINCARIOL GRUPO 100% BRASIL

www.minischin.com.br

TM & © Cartoon Network.

(s05)

C.A. CAIXA: Nº 6-0282/2005